

GAME BOY ADVANCE

Disney · PIXAR

AGB-BNEE-USA

THE INCREDIBLES



**INSTRUCTION BOOKLET
MANUAL D'INSTRUCTIONS**



PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Loss of awareness
Altered vision	Involuntary movements	Disorientation
- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

Nintendo portable video game systems contain a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your hardware. If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.



Violence

LICENSED BY



The Incredibles and Finding Nemo: © Disney/Pixar. Licensed by THQ Inc. The Incredibles developed by Helixe. Finding Nemo developed by Altron Corporation. Altron and its logo are trademarks of Altron Corporation. Helixe, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE, GAME BOY® MICRO, OR NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEMS.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTIPLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE GAME LINK CABLE.

Important Legal Information

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Technical Support" or "Customer Service" department.

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

Rev-D (L)

CONTENTS

Starting Your Incredibles Adventure!	2
Options	3
Controls Overview	4
Game Screen	6
Continues	6
Playable Characters	7

GETTING STARTED: *Starting Your Incredible Adventure!*



READY FOR ACTION?

1. Insert Disney/Pixar's *The Incredibles* Game Pak into your Game Boy® Advance.
2. Turn on the power. You begin at the Title Screen.
3. Check out the game demo for later levels and tips.
4. Press START to reach the MAIN MENU screen.
5. Then use your +Control Pad to choose an Option.

OPTIONS

3



NEW GAME

Highlight this option with your +Control Pad, then press the A Button to begin a brand-new adventure!

PASSWORD

During your game, whenever you complete a new part of a stage, finish a level, or pause the game, you're awarded a Password, made up of four letters or numbers. Write this down! When you want to start from

where you left off last time, press the A Button to visit this screen. Use the +Control Pad and A Button to fill in the four boxes with the password.

SOUND

Turn the Music Volume (the tune playing in the background), and the Effects Volume (the grunts, zaps, and shrieks in the game) up or down using the +Control Pad.

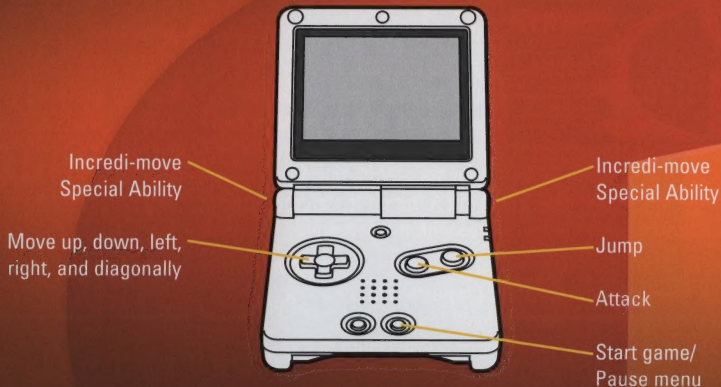
Super Tip!

Menu Controls

+Control Pad: Highlight Selection
A Button: Approve selection
B Button: Cancel selection

CONTROLS OVERVIEW

IN-GAME CONTROLS

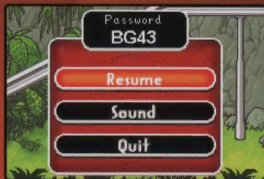


CONTROLS OVERVIEW

5

PAUSE MENU

Press START during the game to access this Pause Menu. The top of the Menu has a Password. Write this down before you quit if you want to begin from your current location! Use the +Control Pad to highlight "Resume," which continues the game; "Sound" which changes the Music and Sound volume; and "Quit" which brings you back to the Main Menu.



<i>Super Tip!</i>	Messages
If you want to quickly read or skip an on-screen message or cut scene, keep pressing the A Button, or press START to completely skip it.	

<i>Super Tip!</i>	More Moves
Your Incredibles team has many more super moves at its disposal. Check the Characters and Moves section for all the information!	

GAME SCREEN

Player Portrait

Which super you're playing as.

Incredi-Meter

Each time you attempt a special super move, this empties a little. Collecting the Incredible icons and damaging enemies adds to this meter.



Enemy Target and Health

Who you're attacking, and how much health they have left.

Health

How healthy you are. Collect health icons to fill this bar up. If you're hit by enemies, the bar goes down. If it empties completely, you'll lose a try!

CONTINUES

If your super falters against the criminals or mighty Omnidroids and you lose all your health, you'll run out of energy and slump to the floor. You'll begin at the start of the section of the level you were in and lose a try. You have three tries, lose all your tries, and you reach the Continue screen. Use up a Continue, and you begin again with three tries. Use all your Continues? Game Over!



PLAYABLE CHARACTERS

7

Mr. Incredible's Moves List

Action	Buttons to Press
--------	------------------

Basic Actions

Walk	Left, Right, Up, or Down
Sprint	Tap Left, Left, or Right, Right
Dodge	Tap Up, Up, or Down, Down
Jump	A Button
Double Jump	A Button, A Button
Jab	B Button
Three-Strike Combo	B Button + B Button + B Button
Incredi-Three Upper Cut	(Hold L Button) + B Button + B Button + B Button
Ground Slam	A Button + B Button (together)
Incredi-Ground Slam	(Hold L Button), then A Button + B Button (together)
Charge	Sprint (Left, Left, or Right, Right), then B Button
Incredi-Charge Button	Sprint (Left, Left, or Right, Right) while holding L Button, then B Button

PLAYABLE CHARACTERS**Mr. Incredible's Moves List** *(continued)***Action** **Buttons to Press****Attacks while Jumping** *(press A Button first)*

Jump Kick B Button

Incredi-Jump Kick (Hold L or R Button) + B Button

Attacks while Double Jumping *(press A Button + A Button first)*

Air Stomp Down + B Button

Incredi-Air Stomp (Hold L or R Button), Down + B Button

45 Air Punch Left or Right, + B Button

Incredi-Air Punch (Hold L or R Button), Left or Right, + B Button

Incredi-Ground Stomp (Hold L Button), then A Button + B Button (together)

PLAYABLE CHARACTERS

9

Mrs. Incredible's Moves List

Action	Buttons to Press
--------	------------------

Basic Actions

Walk	Left or Right, Up or Down
------	---------------------------

Jump	A Button
------	----------

Attacks and Special Actions

Attack	B Button
--------	----------

Feather Fall	A Button (Hold while airborne)
--------------	--------------------------------

Flail	A Button + B Button
-------	---------------------

While L or R Button is held (you cannot move while performing these attacks)

Elastic Punch	L or R Button + B Button
---------------	--------------------------

PLAYABLE CHARACTERS

Dash's Moves List

<i>Action</i>	<i>Buttons to Press</i>
Run	Left or Right, Up or Down
Jump	A Button
Incredi-Sprint	(Hold L or R Button), then Up or Down
Incredi-Flurry	A Button, then Hold L or R Button and press B Button (on enemy)

Frozone's Move List

<i>Action</i>	<i>Buttons to Press</i>
Move	Left or Right, Up or Down
Freeze	Press the A Button or the B Button

PLAYABLE CHARACTERS

11

Violet's Move List

<i>Action</i>	<i>Buttons to Press</i>
---------------	-------------------------

Basic Actions

Walk	Left or Right, Up or Down
Jump	A Button
Attack	
Shield	B Button
Incredi-Shield	L or R Button
Shield Crush	B Button (while airborne)
Invisibility	Hold L Button (or R Button)

MISE EN GARDE : VEUILLEZ LIRE SOIGNEUSEMENT LE LIVRET DES PRÉCAUTIONS INCLUS AVEC LE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME NINTENDO®, L'ENSEMBLE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. CE LIVRET CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS DE SÉCURITÉ IMPORTANTS – LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AUX JEUX VIDÉO.

AVERTISSEMENTS-Crises épileptiques

Certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent souffrir de crises épileptiques lorsqu'elles sont exposées à certains modes de lumière ou de lumières clignotantes, comme en regardant la télévision ou en jouant aux jeux vidéo, même si ces crises n'ont jamais été décelées auparavant.

Si quelqu'un a déjà éprouvé une crise épileptique, perte de mémoire ou autre symptômes de crise épileptique, il devrait consulter son médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin si vous ou votre enfant éprouvez les symptômes suivants :

Convulsions
Vision altérée

Mouvement rapide de l'œil ou d'un muscle
Mouvements involontaires

Perte de conscience
Désorientation

Pour réduire le risque d'une crise épileptique, lorsque vous jouez aux jeux vidéos :

1. Asseyez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez aux jeux vidéo sur un écran de télévision le plus petit possible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Prenez des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.



AVERTISSEMENT – Blessures répétitives de mouvements

En jouant aux jeux vidéo, vos muscles, jointures ou peau peuvent être endoloris après quelques heures. Suivez ces instructions pour éviter la tendinite, le syndrome du canal carpien ou l'irritation de la peau :

- Évitez de trop jouer. Il est recommandé que les parents surveillent leurs enfants
- Prenez des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures, même si vous pensez que vous n'en avez pas besoin.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou endoloris lorsque vous jouez, arrêtez et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si vous avez toujours les mains, les poignets ou les bras endoloris durant ou après le jeu, arrêtez de jouer et consultez un médecin.



AVERTISSEMENT – Fuite des piles

Les fuites d'acide des piles peuvent causer des blessures et endommager votre Game Boy. Si une fuite de pile se produit, lavez à fond la peau et les vêtements affectés. Gardez l'acide des piles loin des yeux et de la bouche. Les piles présentant des fuites peuvent faire des bruits d'explosion.

Pour éviter les fuites :

- Ne mélangez pas les piles neuves et les piles usées (remplacez toutes les piles en même temps).
- Ne mélangez pas les piles alcalines et celles au carbone zinc.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel cadmium.
- Ne laissez pas des piles usées dans le Game Boy. Lorsque les piles perdent leur charge, le témoin lumineux peut perdre son intensité, les sons deviennent faibles et l'écran d'affichage peut devenir vierge. Si cela se produit, remplacez promptement toutes les piles usées par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans le Game Boy ou un accessoire pendant de longues périodes de non-utilisation
- Ne laissez pas l'interrupteur de courant en marche après que les piles ont perdu leur charge. Lorsque vous finissez d'utiliser le Game Boy, glissez toujours l'interrupteur sur la position d'ARRÊT.
- Ne rechargez pas les piles.
- Ne mettez pas les piles à l'envers. Assurez-vous que les extrémités positive (+) et négative (-) sont dirigées dans le bon sens. Insérez l'extrémité négative en premier. Lorsque vous enlevez les piles, retirez l'extrémité positive en premier.
- Ne jetez pas les piles dans le feu.

Le Présent Sceau Officiel Est Notre Garantie Que Nintendo A Approuvé La Qualité Du Présent Produit. Toujours Rechercher Ce Sceau Lorsque Vous Achetez Des Jeux Et Des Accessoires Afin De Vous Assurer D'une Parfaite Compatibilité. Autorisé Sous Licence Pour La Vente À Des Fins D'utilisation Avec D'autres Produits Autorisés Portant Le Sceau Officiel De Qualité Nintendo.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.



CE GAME PAK FONCTIONNERA SEULEMENT AVEC GAME BOY® ADVANCE, GAME BOY® MICRO, OU LES SYSTÈMES DE JEU VIDÉO NINTENDO DS^{MC}



Ce Game Pak comprend un mode multijoueurs qui nécessite un câble Game Boy Advance Game Link®

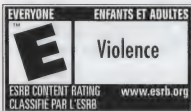
Renseignements légaux importants

Le fait de copier un jeu vidéo pour tout système Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales de propriété intellectuelle. Les copies de «sauvegarde» ou «d'archives» ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis.

Ce jeu vidéo n'est pas conçu pour être utilisé avec un dispositif de copie non autorisé ou tout accessoire non offert avec licence. L'utilisation d'un tel dispositif annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout détenteur de licence ou distributeur Nintendo) n'est pas responsable de tout dommage ou perte causé par l'utilisation de tel dispositif. Si l'utilisation d'un tel dispositif fait arrêter votre jeu, débranchez soigneusement le dispositif pour éviter les dommages et reprenez le jeu normal. Si votre jeu cesse de fonctionner et qu'un dispositif n'est pas fixé dessus, veuillez contacter le «soutien technique» de l'éditeur du jeu ou le «Service à la clientèle».

Le contenu de cet avis n'interfère pas avec vos droits prévus par la loi. Ce livret et toute autre documentation imprimée accompagnant ce jeu sont protégés par les lois nationales et internationales de propriété intellectuelle.

Rev-D (L)



LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© NINTENDO, 2001. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

TABLE DES MATIÈRES

Pour commencer votre aventure en compagnie des.....	16
Options	17
Aperçu des	18
Écran du jeu	20
Reprises	20
Personnages à jouer	21

The Incredibles et Trouvez Nemo : © Disney-Pixar. Sous licence par THQ Inc. The Incredibles développé par Helix. Trouvez Nemo développé par Altron Corporation. Altron et son logo sont des marques de commerce de Altron Corporation. Helix, THQ et leurs logos respectifs sont des marques de commerce et/ou des marques de commerce déposées de THQ Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce, logos et droits d'auteur sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

POUR COMMENCER

Lancez votre aventure en compagnie des Incroyables!



PRÊT À L'ACTION?

1. Insérez le Game Pak *The Incredibles* de Disney/Pixar dans votre Game Boy® Advance.
2. Allumez l'alimentation. L'écran d'accueil s'affichera.
3. Visionnez la démo du jeu pour connaître les niveaux suivants et obtenir des conseils.
4. Appuyer sur démarrer pour passer à l'écran du MENU PRINCIPAL.
5. Servez-vous ensuite de votre +pavé de commandes pour choisir une option.



NOUVELLE PARTIE

Surlignez cette option au moyen de votre +pavé de commandes et appuyez ensuite sur le bouton A pour commencer une toute nouvelle aventure!

MOT DE PASSE

Au cours de la partie, à chaque fois que vous terminez une nouvelle étape d'un niveau, complétez un niveau ou suspendez la partie, vous obtenez un mot de passe formé de quatre lettres

ou chiffres. Notez-le! Lorsque vous voudrez reprendre à l'endroit où vous avez quitté la dernière fois, appuyez sur le bouton A pour passer à cet écran. Servez-vous de la +pavé de commandes et du bouton A pour remplir les quatre cases du mot de passe.

SON

Montez ou baissez le volume de la musique (le morceau jouant en arrière-plan) et des effets sonores (les grognements, onomatopées et glapissements du jeu) au moyen de la +pavé de commandes.

Super truc!

Commandes du menu

+pavé de commandes : Surligner le choix

Bouton A : Confirmer le choix

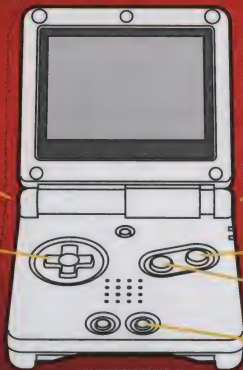
Bouton B : Annuler le choix

APERÇU DES COMMANDES

COMMANDES DE LA PARTIE

Incredi-manœuvre
Capacité spéciale

Se déplacer vers
le haut, le bas, la
gauche, la droite et
en diagonale



Incredi-manœuvre
Capacité spéciale

Saut

Attaque

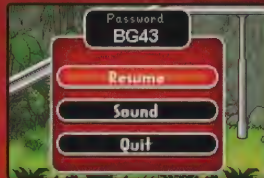
Démarrer une partie/
Menu de pause

APERÇU DES COMMANDES

19

MENU DE PAUSE

Appuyez sur DÉMARRER au cours de la partie pour appeler le menu de pause. Un mot de passe se trouve en haut du menu. Notez-le avant de quitter si vous voulez reprendre à partir de votre présent emplacement! Servez-vous du pavé de commandes pour surligner « Reprendre » afin de poursuivre la partie; « Son », pour modifier le volume de la musique et des effets sonores; « Quitter » pour retourner au menu principal.



Super truc! Messages

Si vous désirez lire ou faire défiler rapidement un message à l'écran ou une scène, appuyez sur le bouton A ou bien appuyez sur DÉMARRER pour les sauter entièrement.

Super truc! D'autres manœuvres

Votre équipe des Incroyables dispose de plusieurs autres manœuvres. Consultez la section des personnages et des manœuvres pour obtenir toutes les précisions!

ÉCRAN DE LA PARTIE

Portrait du joueur

Le super héros que vous incarnez.

Incredi-mètre

Chaque fois que vous tentez une super manœuvre spéciale, il se vide un peu. Vous le remplissez en ramassant les symboles Incroyables et en infligeant des dégâts aux ennemis.

**Cible ennemie et vitalité**

Qui vous attaquez et quelle vitalité lui reste-t-il.

Vitalité

L'état de votre santé. Ramassez des symboles Santé pour remplir cette barre. Si l'ennemi vous frappe, la barre diminue. Si elle s'épuise complètement, vous perdrez un essai!

POURSUIVRE

Si votre super héros échoue contre les criminels ou les puissants Omnidroïdes et si vous perdez toute votre vitalité, vous manquerez d'énergie et vous écroulerez au sol. Vous recommencerez au début de l'étape de niveau dans laquelle vous vous trouviez et perdrez un essai. Vous avez droit à trois essais; perdez tous vos essais et vous passerez à l'écran Poursuivre. Servez-vous d'un Poursuivre et vous recommencerez avec trois essais. Vous avez utilisé tous vos Poursuivre? La partie est terminée!



PERSONNAGES À JOUER

21

Liste des manœuvres de Mr. Incredible

Action

Boutons à appuyer

Actions de base

Marcher	Gauche, Droit, Haut ou Bas
Courir	(tapoter) Gauche, Gauche ou Droit, Droit
Esquiver	(tapoter) Haut, Haut ou Bas, Bas
Sauter	Bouton A
Double saut	Bouton A, bouton A
Jab	Bouton B
Enchaînement de trois coups	Bouton B + bouton B + bouton B
Incredi-triple uppercut	(maintenir le bouton G enfoncé) + bouton B + bouton B + bouton B
Envoi au tapis	Bouton A + bouton B (simultanément)
Incredi-envoi au tapis	(maintenir le bouton G enfoncé), puis bouton A + bouton B (simultanément)
Charge	(gauche, gauche ou droit, droit), puis bouton B
Incredi-charge	(gauche, gauche ou droit, droit) tout en maintenant le bouton G enfoncé, puis bouton B

Liste des manœuvres de Mr. Incredible

Action	Boutons à appuyer
<i>Attaques en bondissant (appuyer d'abord sur le bouton A)</i>	
Coup de savate	Bouton B
Incredi-coup de savate	(maintenir enfoncé le bouton G ou D) + bouton B
<i>Attaque par double saut (appuyer d'abord sur le bouton A + bouton A)</i>	
Piqué aérien	Bas + bouton B
Incredi-piqué aérien	(maintenir enfoncé le bouton G ou D), Bas + bouton B
Frappe aérienne à 45°	Gauche ou Droit, + bouton B
Incredi-frappe aérienne	(maintenir enfoncé le bouton G ou D), Gauche ou Droit, + bouton B
Incredi-envoi au tapis	(maintenir le bouton G enfoncé), puis bouton A + bouton B (simultanément)

Liste des manœuvres de Mr. Incredible

Action	Boutons à appuyer
--------	-------------------

Actions de base

Marcher	Gauche, Droit, Haut ou Bas
---------	----------------------------

Sauter	Bouton A
--------	----------

Attaques et actions spéciales

Attaque	Bouton B
---------	----------

Parachute	Bouton A (maintenir enfoncé en vol)
-----------	-------------------------------------

Fléau	Bouton A + bouton B
-------	---------------------

En maintenant enfoncé le bouton G ou D (vous ne pouvez pas vous déplacer lorsque vous exécutez ces attaques)

Frappe élastique	Bouton G ou D + bouton B
------------------	--------------------------

PERSONNAGES À JOUER

Liste des manœuvres de Dash

Action	Boutons à appuyer
--------	-------------------

Courir	Gauche, Droit, Haut ou Bas
--------	----------------------------

Sauter	Bouton A
--------	----------

Incredi-sprint	(maintenir enfoncé le bouton G ou D), puis Haut ou Bas
----------------	--

Incredi-rafale	Bouton A, puis maintenir enfoncé le bouton G ou D et appuyer sur le bouton B (une fois sur l'ennemi)
----------------	---

Liste des manœuvres de Frozone

Action	Boutons à appuyer
--------	-------------------

Se déplacer	Gauche, Droit, Haut ou Bas
-------------	----------------------------

Geler	Appuyer sur le bouton A ou le Bouton B
-------	--

PERSONNAGES À JOUER

25

Liste des manœuvres de Violet

Action	Boutons à appuyer
--------	-------------------

Actions de base

Marcher	Gauche, Droit, Haut ou Bas
---------	----------------------------

Sauter	Bouton A
--------	----------

Attaques

Bouclier	Bouton B
----------	----------

Incredi-bouclier	Bouton G ou D
------------------	---------------

Frappe du bouclier	Bouton B (pendant le vol)
--------------------	---------------------------

Invisibilité	Maintenir enfoncé le bouton G (ou le bouton D)
--------------	--

THD n'a pas remboursé des valeurs de produits non autorisés et se réserve le droit de renvoyer les retours non autorisés aux clients.

Cette garantie ne s'applique pas à toute situation où le produit est utilisé dans un usage abusif, un usage non autorisé, d'un matériel défectueux ou d'une méthode (ou si le produit est associé avec des produits non vendus ou non autorisés par THD International, d'un matériel défectueux ou d'une méthode (ou si le produit est associé avec des produits non vendus ou non autorisés par THD International). (y compris mais sans s'y limiter des mises à niveau ou des dispositifs de copie, améliorations et améliorations en matière de logiciel). (c) le produit est utilisé à des fins commerciales (y compris la location) ; (d) le produit est modifié ou a été transformé ; (e) le matériel de base du produit a été changé, effacé ou enlevé.

Reparations après l'expiration de la garantie

Après la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, un produit défectueux pour être remplacé aux États-Unis ou au Canada pour 50 % du prix de vente original et le droit de remplacement de produits défectueux pour un prix raisonnable pour un produit d'achat à THD. Lorsque le client a fourni le produit, THD Inc. se réserve le droit de refuser de fournir le produit si le produit est défectueux.

Restrictions de la garantie

CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE ET DÉCLARATION, AUCUNE AUTRE GARANTIE OU DÉCLARATION OU DÉCLARATION DE TOUTE NATURE N'EMPASSEMA THD INC. TOUTE GARANTIE OU DÉCLARATION IMPLIQUE APPLICABLE, Y COMPRIS LES GARANTIES DE COMMERCIALIZATION ET D'ADAPTION À UN USAGE PARTICULIER EST RESCINDÉE PAR LES PRÉSENTES À QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS À COMPTER DE LA DATE D'ACHAT ET EST ASSUJETTIE AUX CONDITIONS ÉTABLIES AUX PRÉSENTES. EN AUCUN CAS, THD INC. NE SERA TENUE RESPONSABLE POUR LES DOMMAGES SECONDAIRES OU PERTES RESULTANT DU NON RESPECT DE TOUTE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLIQUE.

Les dispositions de cette garantie sont valables aux États-Unis seulement. Certains États ne permettent pas ou restreignent quand à la façon dont une garantie peut être appliquée dans d'autres États. Cette garantie vous donne des droits légaux en plus de ceux que vous pouvez avoir d'autres droits ou peuvent avoir d'autres lois ou règlements dans votre pays. Cette garantie ne peut être appliquée dans votre pays. Cette garantie vous donne des droits légaux en plus de ceux que vous pouvez avoir d'autres droits ou peuvent avoir d'autres lois ou règlements dans votre pays. Cette garantie ne peut être appliquée dans votre pays.

Assurance

Le client de ce produit ou de tout son contenu ou de son assemblage est responsable et s'engage à s'acquiescer avec les lois et les droits d'auteur des États-Unis et internationaux. Les copies de ce produit ou de son contenu ou de son assemblage ne peuvent pas être utilisées ni reproduites sans la permission écrite de THD Inc. Les lois sur les droits d'auteur des États-Unis et internationaux s'appliquent également à ce produit et à son contenu.

GARANTIE LIMITEE

Renseignements sur la garantie et l'annulation

Dans le cas peu probable où un problème se produirait avec votre produit (l'«article»), vous avez obtenu gratuitement d'importantes informations afin d'être en mesure de résoudre le problème. Veuillez contacter le service à la clientèle de THQ Inc. («THQ») au (888) 880-0456 ou sur le web à <http://www.thq.com> afin de savoir si le produit est sous garantie. Les représentants du service à la clientèle sont à votre disposition en direct pour vous aider du lundi au vendredi de 9 h à 17 h HNP ou vous fournir un lien vers nos systèmes automatisés par téléphone ou sur le web 24 heures sur 24. 7 jours par semaine. Veuillez ne pas envoyer votre produit à THQ sans avoir obtenu au préalable votre code de produit à 5 chiffres est 3252. Veuillez utiliser ce code pour identifier votre produit lorsque vous nous contactez. Nous vous remercions de votre confiance et espérons que vous serez satisfait de votre achat.

Garantie limitée

THQ garantit à l'acheteur consommateur et origine que dans le mesure de nos capacités le produit s'engagera avec lequel ce programme est enregistré est exempt de toute défectuosité de matières premières et de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat original. Le produit est vendu «tel quel» sans garantie explicite ou implicite de tout genre et THQ n'est pas responsable de toute perte ou dommage quel qu'il soit résultant de l'utilisation de ce produit. Si une défectuosité se produit durant cette période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, THQ réparera ou remplacera, à l'option de THQ, le produit sans frais. Dans le cas où le produit ne serait plus disponible, THQ peut, à sa discrétion, remplacer le produit par un produit de valeur comparable. L'acheteur a le droit à cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée au sein de votre jeu et si le consommateur peut prouver à la satisfaction de THQ que le produit a été acheté au cours des derniers quatre-vingt-dix (90) jours.

Pour recevoir le service de garantie :

Avant le service à la clientèle de THQ de problème contactez le service de garantie en appelant (888) 880-0456 ou sur le web à <http://www.thq.com>. Les représentants du service THQ ont l'intention de résoudre le problème au téléphone ou sur le web par e-mail. 5 jours ouvrables à compter de la date de votre achat. Les frais de port et d'assurance étant payés à l'avance par vous. Le produit doit être accompagné de votre bon de retour dans les 30 jours d'achat original. Incluant la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours.

THQ Inc.
Service à la clientèle
29903 Agoura Road
Agoura Hills, CA 91301

NOTES

NOTES

PASSAGES DE L'ÉQUIPE TANK

22

Il y a sept passages dans le jeu (un pour chaque membre de l'équipe Tank), chacun a quatre stades pour permettre d'aller jusqu'à l'arrivée ! Lorsque un stade est terminé, ce stade pourra être sélectionné à partir de la carte mondiale et peut être rejoué. Après avoir amené tout le monde en sécurité sur le récif (en jouant à travers le passage de chaque membre une fois), vous pouvez alors revenir et jouer chaque stade dans le mode pointage/temps d'attaque ou jeu extra. Dans le premier stade de chaque passage des membres de l'équipe Tank, il y a l'évasion dans le mode Buggy. Les membres de l'équipe Tank sont mis dans des sacs en plastique, puis soulevés en dehors du bureau du dentiste et se dirigent vers l'océan. Tout au long du chemin vers l'océan, il y a divers obstacles – y compris la circulation des véhicules, les mouettes, les crabes et les passages étroits à traverser. La durabilité des sacs se réduit s'il y a des collisions avec des obstacles pouvant créer des dommages. Si un sac perd complètement sa durabilité, le membre de l'équipe Tank est ramené au bureau du dentiste.

Libérez le +pave de commandes pour pousser contre le sac et le faire rouler dans la direction vers laquelle vous voulez aller. Appuyez sur le bouton B et le +pave de commandes dans une direction en même temps et le membre de l'équipe Tank sera poussé contre la paroi du sac, ce qui le fera rouler plus rapidement. Mais, rappelez-vous – c'est comme une balle – plus le sac roule vite, plus il a du mal à s'arrêter ou de tourner lorsque nécessaire. Pour sauter légèrement (afin d'éviter un petit trou ou un obstacle), appuyez sur le bouton A.

Une fois que vous aurez conduit les membres de l'équipe Tank vers l'océan, vous devrez les aider à compléter les défis dans 4 stades différents de façon à les amener finalement dans leur nouvelle maison sur le récif.

PERSONNAGES

L'ÉQUIPE TANK GANG

Gill - Gill est le maître penseur derrière le plan d'évasion de l'équipe Tang. Il veut désespérément sortir du réservoir à poissons et retourner dans les eaux libres de l'océan.

Ballonnement - Ballonnement est un ami plein de confiance et qui joue son rôle dans le réservoir à poissons. Attention, s'il a peur ou s'il est en colère, il se gonflera comme un ballon.

Pêche - La sentinelle de l'équipe Tank - elle est toujours collée sur le verre, surveillant le dentiste. Elle est également celle qui s'y connaît le plus en art dentaire.

Peach - The Tank Gang lookout—always sticking to the glass, watching for the dentist. Also, she is the most knowledgeable when it comes to dentistry.

Jacques - Il est fou du nettoyage et garde toujours le réservoir joli et propre.

Deb - Elle pense à tout que sa réflexion sur le verre est sa sœur Flo. Elles sont toujours ensemble.

Gurgle - Ce qui est très particulier à son sujet, c'est qu'il n'aime pas les choses qui sont sales. Il refusera toujours de toucher aux choses qui l'entourent.



PERSONNAGES PRINCIPAUX

20

Nemo – Ce petit poisson clown avec la nageoire chancreuse est le fils de Marlin. Aidez Nemo à guider ses amis de l'équipe Tank à travers l'océan en direction de leurs nouvelles maisons dans la suite de l'aventure.



Marlin – Le père superprotecteur de Nemo fera n'importe quoi pour son fils. Rendez à nouveau visite à certains de vos personnages préférés et revoyez certaines scènes du même genre alors que Marlin guide l'équipe Tank vers leurs nouvelles maisons.



Dory – Dory est une tang bleue royale, gentille mais qui oublie tout. Elle sera votre meilleure amie si elle peut se rappeler qui vous êtes. La façon de penser positive de Dory est le fait qu'elle sache lire en font une guide parfaite pour cette aventure amusante.



MULTIJOUEURS

19

De façon à jouer en tête à tête contre un autre joueur, vous aurez chacun besoin d'un système Game Boy® Advance et d'un exemplaire de *Trouvez Nemo* : *La suite des aventures*. De plus, un câble Game Link® est nécessaire pour raccorder les deux systèmes Game Boy® Advance. Raccordez le système Game Boy® Advance avec le câble Game Link® et mettez l'interrupteur sur **MARCHE**. N'insérez pas un Game Pak différent. Les modes à 2 joueurs sont disponibles dans les stades suivants une fois déverrouillés : Champ de mines, écrasement de perles et bataille de bulles.



Le jeu Trouvez Nemo : la suite des aventures de Disney/Pixar utilise un mot de passe pour sauvegarder et télécharger les données des parties.

POUR SAUVEGARDER UNE PARTIE

Une fois qu'un stade est terminé, un mot de passe apparaît sur la carte du monde. Le mot de passe du stade courant complète peut toujours être vu dans le coin supérieur droit de l'écran de carte du monde. Assurez-vous de bien inscrire le mot de passe exactement tel qu'il apparaît de façon à pouvoir vous y référer par la suite. Vous ne pourrez pas revenir au point de la partie sauvegardée si le mot de passe est incorrect.

TÉLÉCHARGER UNE PARTIE

Pour télécharger une partie précédemment sauvegardée, sélectionnez MOT DE PASSE à partir du menu principal. Maintenant, utilisez le + pavé de commandes pour mettre en surbrillance une lettre et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez la seconde lettre et continuez le processus jusqu'à ce que le mot de passe soit complet. Si vous faites une erreur, servez-vous du bouton B pour revenir en arrière. Une fois que la lettre finale du code est entrée, sélectionnez « OK » pour être conduit au stade du mot de passe que vous avez entre.

JOUER UNE PARTIE

CARTE DU MONDE

Sélectionnez CARTE DU MONDE à partir du menu principal. Utilisez le +pave de commandes pour sélectionner tout passage déverrouillé des membres de l'équipe Tank. Appuyez sur le bouton A pour commencer votre échappée !

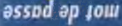
REMARQUE : Lorsque vous jouez le jeu pour la première fois, les seuls passages pour vous échapper disponibles sont bulles, ballonnement et pêche. En complétant les passages, vous devrez ouvrir les passages pour d'autres personnages.

PAUSE DE LA PARTIE

Appuyez sur **DEMARAGE** à n'importe quel moment pour faire une pause de la partie et accéder aux options suivantes :

Continuer - Pour revenir à la grande échappée :

Redémarrer – Pour commencer le stade complètement depuis le début.



MENU PRINCIPAL

Carte du monde - Commencer une nouvelle partie de
Trouvez Nemo : La suite des aventures de Disney/Pixar
Mot de passe - Entrer un mot de passe pour continuer une
 partie déjà jouée. Voir SAUVEGARDE ET TÉLÉCHARGEMENT à la
 page 8 pour plus de renseignements.

Galerie - Pour regarder les images que vous avez sélectionnées
 durant la partie.

Multijoueurs - Pour aller de l'écran 2 joueurs multijoueurs.
 Voir page 9 pour plus de renseignements sur multijoueurs.

Options :

Test de son - Pour écouter les trames sonores dans le jeu.

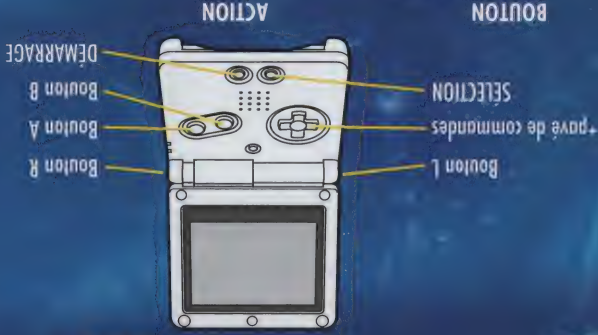
Progression - Pour montrer le % de la partie déjà complétée.

Théâtre - Attention aux scènes rouges non verrouillées.

Générique - Voir le générique du jeu.



COMMANDES



BOUTON

Navigation de menu

+Pavé de commandes

Bouton A

Bouton B

DÉMARRAGE

Mettre en surbrillance les sélections du menu

Confirmer la sélection

Annuler la sélection ; retourner à l'écran précédent

Sauter la scène coupée

POUR COMMENCER

1. **FERMEZ** l'interrupteur sur votre Nintendo[®] Game Boy[®] Advance. N'insérez ou ne retirez jamais un Game Pak pendant que le courant est en marche.
2. Insérez le Game Pak de Trouvez Nemo : La suite des aventures de Disney/Pixar dans la fente du Game Boy[®] Advance. Pour verrouiller en place le Game Pak, appuyez fermement.
3. Mettez en **MARCHE** l'INTERRUPTEUR. Les écrans de legal et du logo apparaîtront (si vous ne les voyez pas, recommencez à l'étape 1).
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur **DEMARRAGE** pour passer au menu principal.

TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER	14	MULTIJOUEURS	19
COMMANDES	15	PERSONNAGES PRINCIPAUX	20
MENU PRINCIPAL	16	PERSONNAGES	21
JOUER UNE PARTIE	17	PASSAGES DE L'ÉQUIPE TANK	22
SAUVEGARDER ET TÉLÉCHARGER	18	GARANTIE LIMITÉE	25

This is not intended to, and does not, constitute an offer or solicitation of securities. This document is for informational purposes only and does not constitute an offer or solicitation of securities. This document is for informational purposes only and does not constitute an offer or solicitation of securities.

This warranty shall not be applicable and shall be void if: (a) the defect in the Product has arisen through abuse, improper use, maintenance or neglect of the Product or with products not sold or licensed by Motorola in this country; (b) the Product is not covered by the warranty; (c) the Product is not covered by the warranty; (d) the Product is not covered by the warranty; (e) the Product's serial number has been altered, defaced or removed.

Repairs after Expiration of Warranty

After the ninety (90) day warranty period, defective Products may be repaired in the United States and Canada for USD\$20. The original purchaser is limited to the replacement of defective Product for a limited period of time as shown in this table. Make claims payable to This Inc. and its immediate product along with the original proof of purchase to the address listed above.

Warranty Limitations

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND REPRESENTATIONS. NO OTHER WARRANTIES OR REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE HEREBY LIMITED TO NINETY (90) DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL THIS BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES.

The provisions of this warranty are void in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitations and exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights, which may vary, from state to state.

Warranty

Copying of this Product or any of its contents or elements is illegal and is prohibited by United States and international copyright laws. Each copy of this Product or any of its contents or elements are not subject to any of the provisions of this Product. United States and international copyright laws also protect the marks and other content matter accompanying this Product. Motorola will be responsible

LIMITED WARRANTY

Warranty and Service Information

In the unlikely event of a problem with your product ("Product"), you may wish send Apple instructions to correct the problem. Please contact the THG Customer Service Department at (818) 450-0456 or to the web at <http://www.thg.com> to receive returning the Product to a retailer. Live Customer Service Representatives are available to help you Monday through Friday 9am to 5pm PST or you can use our returning system by phone or on the web. 24 hours a day, 7 days a week. Please do not send any Product to THG without contacting us first. Your 5 digit Product Code is 12702. Please use this code to warranty your Product when contacting us.

Limited Warranty

THG warrants to the last of THG's ability to the original consumer purchaser of the Product that the medium on which the Product is recorded shall be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the original date of purchase. The Product is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and THG is not responsible for any losses or damages of any kind resulting from use of the Product. If a defect occurs during the ninety (90) day warranty period, THG will either repair, replace, or THG's option, the Product free of charge. To the extent that the Product is no longer available, THG may, in its sole discretion, replace the Product with a Product of comparable value. The original purchaser is warrant to this warranty only if the date of purchase is registered in paper of sale or the consumer can demonstrate, to THG's satisfaction, that the product was purchased within the last ninety (90) days.

To receive warranty service:

Notify the THG Customer Service Department of the problem requiring warranty service by calling (818) 450-0456 or on the web at <http://www.thg.com>. If the THG service technician is unable to solve the problem by phone or on the web via e-mail, he will authorize you to return the Product at your risk and expense. The THG service technician provided by you, together with your dated sales slip or receipt (proof-of-purchase within the ninety (90) day warranty period to:

THG Inc.
Customer Service Department
29903 Agoura Rd.
Agoura Hills, CA 91301

TANK GANG PATHS

10

There are seven paths in the game (one for each Tank Gang member), each with four stages to get them home! When a stage is cleared, that stage will be selectable from the World Map and can be replayed. After getting everyone to the reef safely (playing through each member's path once), you can then go back and play each stage in Score/Time Attack or Extra Play mode.

The first stage of each Tank Gang member's path is the Baggy Mode escape. The members of the Tank Gang members are put into plastic baggies, then jump out of the dentist's office and head toward the ocean. Along the way to the ocean, there are various obstacles—including vehicle traffic, seagulls, crows, and narrow paths to be traversed. The baggy's durability decreases if it collides with any damaging obstacle. If a baggy completely loses its durability, the Tank Gang member is taken back to the dentist's office.

Use the +Control Pad to push against the baggy and roll it in the direction you want to go. Press the B Button and the +Control Pad in a direction at the same time and the Tank Gang member pushes against the wall of the baggy, making it roll faster. BUT, remember, that—just like when a ball is being rolled—the faster the baggy rolls, the harder it will be to stop or turn on a dime. To jump slightly (to avoid a small hole or obstacle), press the A Button.

After you get the Tank Gang members to the ocean, you must help them complete challenges in 4 different stages in order to ultimately get them to their new home at the reef.

CHARACTERS

THE TANK GANG

Gill - Gill is the mastermind behind the Tank Gang's escape plan. He desperately wants to get out of the fish tank and return to the open waters of the ocean.



Bloat - Bloat is a trustworthy friend and helped run the show in the fish tank. Watch out, if he gets scared or mad he will puff up like a balloon.



Bubbles - ...is crazy about bubbles. So much that you could say that bubbles are his reason to live.



Peach - The Tank Gang lookout—always sticking to the glass, watching for the dentist. Also, she is the most knowledgeable when it comes to dentistry.



Jacques - He is nuts about cleaning and always keeps the tank nice and clean



Deb - She mistakenly thinks that her reflection on the glass is her sister Flo. They are always together.



Gurgle - He is quite particular about things and does not like things that are dirty. He will always refuse to touch things that are around him.



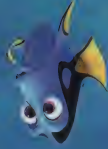
MAIN CHARACTERS



Nemo - This small clownfish with the lucky fin is Marlin's son. Help Nemo guide his Tank Gang friends through the ocean to their new homes in this continuing adventure.



Marlin - Nemo's overprotective father would do anything for his son. Revisit some of your favorite characters and some similar scenes as Marlin helps guide the Tank Gang to their new homes.



Dory - Dory is a friendly but forgetful regal blue tang fish. She will be your best friend if she can just remember who you are. Dory's positive thinking and ability to read make her the perfect guide on this fun adventure.

MULTIPLAYER

In order to play head-to-head against another player, you'll each need a Game Boy® Advance system and a copy of Disney/Pixar's *Finding Nemo: The Continuing Adventures*. Also, one Game Link® cable is needed to connect the two Game Boy® Advance systems together. Connect the Game Boy® Advance system with the Game Boy® Advance Game Link® cable and switch the power ON. Please do not insert a different Game Pak. 2-player modes are available in the following stages once unlocked: Minefield, Pearl Smash, and Bubble Battle.



SAVING AND LOADING

Disney/Pixar's Finding Nemo: The *Continuing Adventures* game uses a password system to save and load the game data.

SAVING A GAME

Once a stage is completed, a password appears on the World Map. The current stage completed password can always be seen in the upper right corner of the World Map screen. Be sure to write the password down exactly as it's shown for future reference! You will be unable to return to the saved point of the game if the password is incorrect.

LOADING A GAME

To load a previously saved game, select PASSWORD from the Main Menu. Now use the Control Pad to highlight a letter and press the A Button. Select the second letter and continue the process until the password is complete. If you make a mistake, use the B Button to go back. Once the final letter of the code is entered, select 'OK' to be taken to the stage of the password you entered.

PLAYING A GAME

WORLD MAP

Select WORLD MAP from the Main Menu. Use the +Control Pad to select any unlocked Tank Gang member's path. Press the A Button to begin your escape!

NOTE: When playing the game for the first time, the only available escape paths are for Bubbles, Bloot, and Peach. Completing paths unlock paths for other characters.

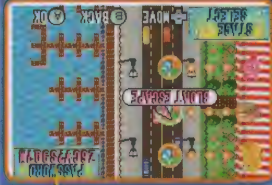
PAUSING THE GAME

Press START at any time to pause the game and access the following options:

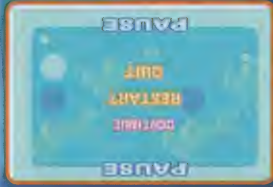
Continue - Return to the great escape!

Restart - Start the stage over from the beginning.

Quit - Exit the stage and return to the World Map.



password



MAIN MENU

World Map - Begin a new game of Disney/Pixar's *Finding Nemo: The Continuing Adventures*.

Password - Enter a password to continue a previously played game. See **SAVING AND LOADING** on page 8 for more information.

Gallery - View pictures you've collected in the game.

Multiplayer - Go to the 2-player Multiplayer screen. See page 9 for more info on Multiplayer.

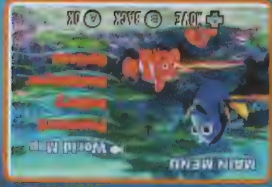
Options:

Sound Test - Listen to in-game music tracks.

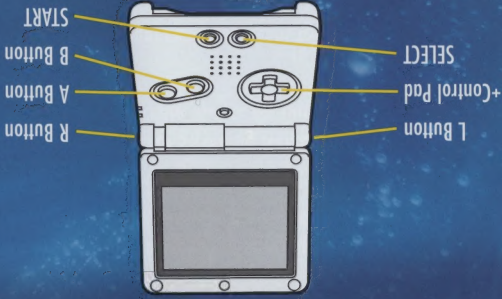
Progress - Shows game % completed.

Theater - Watch unlocked cutscenes.

Credits - View game credits.



CONTROLS



BUTTON

Menu Navigation

+Control Pad

A Button

B Button

START

ACTION

Highlight menu selections

Confirm selection

Cancel selection; return to previous screen

Skip cutscene

GETTING STARTED

2

1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is on.

2. Insert the Game Pak of Disney/Pixar's Finding Nemo: The Continuing Adventures into the slot on the Game Boy® Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the POWER switch. The legal and logo screens will appear (if you don't see them, begin again at step 1).

4. When the title screen appears, press START to proceed to the Main Menu.

TABLE OF CONTENTS



GETTING STARTED	2	MULTIPLAYER	7
CONTROLS	3	MAIN CHARACTERS	8
MAIN MENU	4	CHARACTERS	9
PLAYING A GAME	5	TANK GANG PATHS	10
SAVING AND LOADING	6	LIMITED WARRANTY	11

GAME BOY ADVANCE

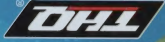
INSTRUCTION BOOKLET MANUAL D'INSTRUCTIONS

P I X A R

ANIMATION STUDIO

THE CONTINUING ADVENTURES

Disney • PIXAR
FINDING NEMO



29903 Agoura Road
Agoura Hills, CA 91301
PRINTED IN USA
IMPRIMÉ AUX ETATS-UNIS
109129